

Formateo de datos

Comisión 12

Para crear un nivel, se deben crear archivos .txt llamados nivel[numero].txt, donde [numero] es un int que representa el nivel. Por ejemplo nivel1.txt.

El formateo del .txt es de la siguiente manera:

idEntidad posicionX posicionY

Cada entidad debe ser ingresada de esa manera y separada por un enter. posicionX y posicionY se refieren a el punto (posicionX, posicionY) del nivel donde las entidades seran ingresadas. La coordenada inicial en X de cada nivel es de -800, y la de Y es 0. -800 0 representa la esquina izquierda del panel del nivel.

Ejemplo de ingreso de datos:

3 200 300 6
10 120 300

Id's de entidades:

0 - Jugador	6 - Estrella	12 - Goomba
1 - BloqueSolido	7 - ChampinionVerde	13 - KoopaTroopa
2 - LadrilloSolido	8 - SuperChampinion	14 - Lakitu
3 - BloquePregunta*	9 - Moneda	15 - PiranhaPlant
4 - Tuberia*	10 - Vacio	16 - Spiny
5 - FlorDeFuego	11 - BuzzyBeetle	

*- BloquePregunta lleva una variable extra que es la recompensa, así que cuando se ingresa un bloque de pregunta debe de hacerse por ejemplo de esta manera:

3 200 100 9

Bloque de pregunta en la posición (200,100) que contiene una moneda.

*- Tuberia requiere un 0 o un 1 como variable extra, 0 indica que no spawneara una PiranhaPlant, 1 indica que si.

4 200 100 1